MENSILE - ANNO II - N. 19

I MAGNIFICI SETTE

32 PAGINE A COLORI CHE "GIRANO" SUL **CBM 64** e **128**

- **FIST**
- **FAC-TOTUM**
- **NIAGARA**
- **SKATER**
- **TIRO A SEGNO**
- **SCHOOL LIFE**
- **PIERO**

- E SE PER NATALE CI REGALASSIMO UN...
- IMPARIAMO A DIGITALIZZARE LE IMMAGINI
- TUTTI I SEGRETI PER VINCERE A BEACH HEAD E SKYFOX

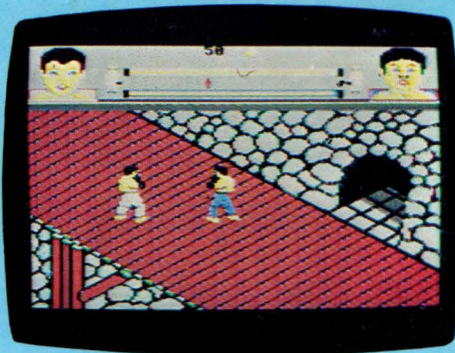
Dir. Resp. Elvio Fantini
Edizione Società SIPE srl - via Ausonio 26 - 20123 Milano
Registr. presso il Trib. di Milano n. 62 del 11-2-85 - Sped. in abb. post. gr. III/70
Distribuzione MEPE - Viale Famagosta, 75 - Milano - Stampa S.P.V. - Sesto Ulteriano (MI)

IN QUESTO NUMERO

TRA IMMAGINI E CANNONATE

Se avete voglia di immergervi con la fantasia in un mondo incredibile fatto di avveniristiche situazioni allora leggete subito il secondo articolo della rivista, quello che insegna, con il dovuto hardware e sfotware a digitalizzare tutte le immagini che volete. Se invece preferite più praticamente conoscere i segreti per vincere combattendo allora Beach Head e Skyfox fanno al caso vostro. In ogni caso attenti alle cannonate!

FIST

Ecco a Voi la dimostrazione della boxe thailndese, uno sport nel quale vengono combinate le rapide mosse del karatè con la forza bruta del boxare. Tutti i pugili tailandesi sono molto famosi per la loro agilità e in questo sport non esistono nè rituali nè regole. I partecipanti hanno un solo scopo, infliggere quanti più colpi possibili nel minor tempo. Questa volta potrete impersonare uno dei due pugili, osservando sullo schermo i danni a mano a mano subiti dai due concorrenti. Ci sono sei livelli di difficoltà e ogni livello è composto da tre round. Potrete giocare da soli contro il vostro CBM-64 o, contro un vostro amico, ma ricordate che l'unico modo per sopravvivere è quello di sopraffare il vostro avversario.

JOYSTICK PORTA 1

FUOCO	inizio gioco

I TUOI PUNTEGGI RECORD

FIST

....

....

....

Annotazioni

....

....

....

FAC-TOTUM

Da qualche parte nell'e buie e solitarie regioni dove nessuno va, si erge un vecchio e spettrale castello, la casa della Cosa Malefica. Nelle buie più infime stanze del castello il servitore fedele deve eseguire gli ordini della Cosa. Per ottenere la sua ricompensa ultima, una cassaforte piena di gioielli, dovrà eseguire 5 bizzarre richieste (4 nel livello per principianti) velocemente e accuratamente. Ogni desiderio sarà esaudito solo quando il servitore offrirà alla Cosa la cosa richiesta con il montavivande. Usa, prendi, rovescia i vari contenitori alla ricerca delle cose necessarie e afferra gli animaletti della melma o l'uovo dell'uccello per portare a termine i tuoi compiti. Ma, attento alla botola, dalla quale possono uscire animali utili o malefici.

JOYSTICK PORTA 2

R	tasti
S	inizio gioco
Q	alto
Z	sinistra
X	destra
A	basso
C	prendi
T	rovescia

I TUOI PUNTEGGI RECORD

FAC-TOTUM

....

....

....

Annotazioni

....

....

....

NIAGARA

Dopo aver disegnato i continenti circondandoli con oceani d'acqua il grande Manitù li popolò di uomini. Ma non essendo sicuro della sua creazione decise di privarli della loro intelligenza racchiudendola in una invisibile cella nascosta nelle cascate del Niagara. Passati secoli di inettitudine, finalmente un piccolo indiano ebbe il coraggio di chiedere a Manitù di consegnargli le chiavi della cella misteriosa. Il grande Dio, commosso, disse a Pauau che se fosse riuscito a raccogliere tutte le chiavi dei 3 versanti del monumento d'acqua senza cadere preda dei demoni avrebbe conquistato il suo traguardo.

JOYSTICK PORTA 2

F1	inizio gioco
SPAZIO	pausa

I TUOI PUNTEGGI RECORD

NIAGARA

....

....

....

Annotazioni

....

....

....

SKATER

Nella cittadina di Brine in Alaska è stato bandito un grandioso concorso per scegliere un nuovo Pony Express. Poiché il mestiere di postino in quelle lande desolate richiede grande abilità è stata ideata una gara, nella quale muovendosi con abilità sui ghiacci, gli aspiranti dovranno raccogliere tutte le bandierine di un complicato percorso. A complicare le cose si è messa poi anche Coco, l'aquila della montagna, che, disturbata dal gran frastuono della folla, sembra decisa a pasteggiare con i concorrenti. Riusciranno gli abitanti di Brine a trovare il loro postino?

JOYSTICK PORTA 1

F1	pausa on/off
F7	inizio gioco

I TUOI PUNTEGGI RECORD

SKATER

....

....

....

Annotazioni

....

....

....

TIRO A SEGNO

In una fredda sera d'inverno di Scozia cosa può esserci di meglio di una divertente partita a freccette nel pub con gli amici? Davanti al classico bersaglio del tiro a segno potrai giocare da solo o in coppia centrando con abilità i vari settori colorati con punteggi diversificati. Avrai a disposizione 3 tiri e la somma dei loro risultati decreterà il vincitore. Per eseguire un abile tiro prendi la mira muovendo la joystick nelle varie direzioni e premi fuoco nel momento in cui il dardo ha la punta rivolta verso l'alto. Quanto più sarai accurato in questa operazione, tanto più preciso risulterà il tuo tiro.

JOYSTICK PORTA 1/2

F1	1-2 giocatori

I TUOI PUNTEGGI RECORD

TIRO A SEGNO

....

....

....

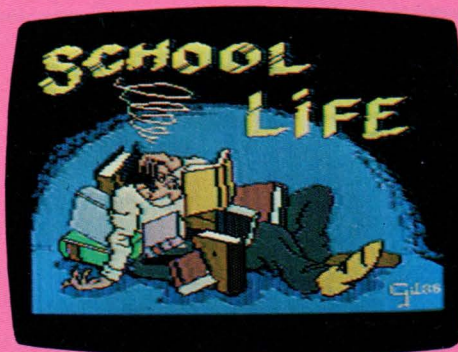
Annotazioni

....

....

....

SCHOOL LIFE

Questa volta la nostra storia si volge all'interno di un college inglese. Il nostro studente, iscrittosi al primo anno, deve superare una serie di difficoltà per riuscire a raggiungere la maturità. Ma le cose non sono così semplici; infatti le prove a cui sarà sottoposto non sono sempre ben definite e dovrà usare tutta la sua arguzia per portare a termine i suoi studi. Avrai libero accesso a tutti i locali del college, della cucina, della biblioteca e alle stanze del rettore, dove potrai trovare oggetti che ti potranno essere utili o che ti ruberanno l'energia, che potrai però rimpiazzare se riuscirai a scovare del cibo. Buona fortuna.

JOYSTICK PORTA 1/2

1	definizione tasti
2	JOSTICK PORTA 2
3	JOSTICK PORTA 1
4	inizio gioco

I TUOI PUNTEGGI RECORD

SCHOOL LIFE

....

....

....

Annotazioni

....

....

....

PIERO

Il nostro amico Piero è innamorato e sa che fuori dalla scuola lo attende la sua bella per una passeggiata in campagna. Aiutalo a destreggiarsi nell'aula scolastica prima, dove dovrà prendere tutti cuori per formare la parola esci, e nei laboratori scolastici poi, dove dovrà spegnere tutti i monitor sui quali appaiono i cuori per poter alla fine uscire dalla scuola e correre dalla sua ragazza. Ma attento, perché il professore o altri insegnanti sono in agguato e cercheranno in ogni modo di impedirti di portare a termine il tuo desiderio. Cerca quindi di usare ogni mezzo per ostacolarli.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco

I TUOI PUNTEGGI RECORD

PIERO

....

....

....

Annotazioni

....

....

....

Pos.	Title	Publisher
1	Dragon's Lair	Software Projects
2	Ghosts 'n' Goblins	Elite
3	Speed King	Mastertronic
4	Hole In One	Mastertronic
5	Leaderboard	US Gold
6	Parallax	Ocean
7	Knight Rider	Ocean
8	Miami Vice	Ocean
9	Green Beret	Ocean
10	Mission Elevator	Eurogold
11	WAR	Martech
12	Knight Games	English
13	Thrust	Firebird
14	Ninja Master	Firebirdc
15	ACE	Cascade
16	Skooldaze	299 Classics
17	Iridis Alpha	Hewson Consultants
18	Kik Start	Mastertronic
19	Tau Ceti	CRL
20	Formula 1 Simulator	Mastertronic

E se per Natale

COMPUTER		
C 64	NUOVO PERSONAL CPU 64K RAM Computer con alta risoluzione grafica. 256 combinazioni di colori, sintetizzatori di suono. Possibilità di creare eccezionali figure tridimensionali dinamiche (sprites). Tastiera grafica. Dimensione dello schermo 40 colonne per 25 righe. Compatibile con tutte le periferiche Commodore. Collegabile ad un comune televisore. Inoltre il nuovo Commodore 64 ti offre in esclusiva "GEOS", il multi-funzione di nuovissima concezione per ricercare, elaborare e crescere ogni giorno.	**L. 399.000**
C 128	PERSONAL CPU 128 Kbytes espandibile a 512 Kbytes, 48 Kbytes ROM, BASIC 7.0. Alta risoluzione grafica, 16 colori + 8 sprite. 40 o 80 (RGBI) colonne. Completamente compatibile C64. Programmabile in CP/M 3.0.	**L. 650.000**
C 128 D	PERSONAL CPU 128 Kbytes espandibile a 512 Kbytes, 48 kbytes ROM, BASIC 7.0. Floppy disk drive incorporato da 340 Kbytes. Tastiera separata. Alta risoluzione grafica 16 colori + 8 sprite. 40 o 80 (RGBI) colonne. Completamente compatibile C64. Programmabile in CP/M 3.0.	**L. 1.190.000**

ci regalassimo un...

MONITOR		
1801	MONITOR A COLORI Ad alta risoluzione, 14", con audio	**L. 465.000**
1901	MONITOR A COLORI Ad alta risoluzione 13", 40 o 80 colonne, con audio. RGBI e video composito.	**L. 650.000**
FLOPPY		
1541	FLOPPY DISK DRIVE Unità di memoria di massa, drive singolo, capacità 170 Kbytes in linea.	**L. 450.000**
1571	FLOPPY DISK DRIVE Unità di memoria di massa capacità 350K (GCR) Commodore standard. 410K sotto CP/M	**L. 590.000**
STAMPANTI **MPS 803**	STAMPANTE Bidirezionale, 60 CPS, 80 colonne, carta in modulo singolo e trascinamento modulo continuo.	**L. 490.000**
DPS 1101	STAMPANTE A MARGHERITA Bidirezionale, 17 CPS, trascinamento a frizione, stampa fino a 165 caratteri per linea.	**L. 750.000**
MPS 1000	STAMPANTE	**L. 630.000**
ACCESSORI		
1311	COMANDO PER GIOCHI (JOYSTIK) Permette di muoversi in tutte le direzioni, di iniziare i vari giochi di movimento e sparare.	**L. 13.500**
1312	COMANDO A MANOPOLA PER GIOCHI (PADDLE) Adatto per i giochi a due persone, esegue movimenti in orizzontale e verticale.	**L. 22.500**
MOUSE	PER C 64 e C128	**L. 99.000**

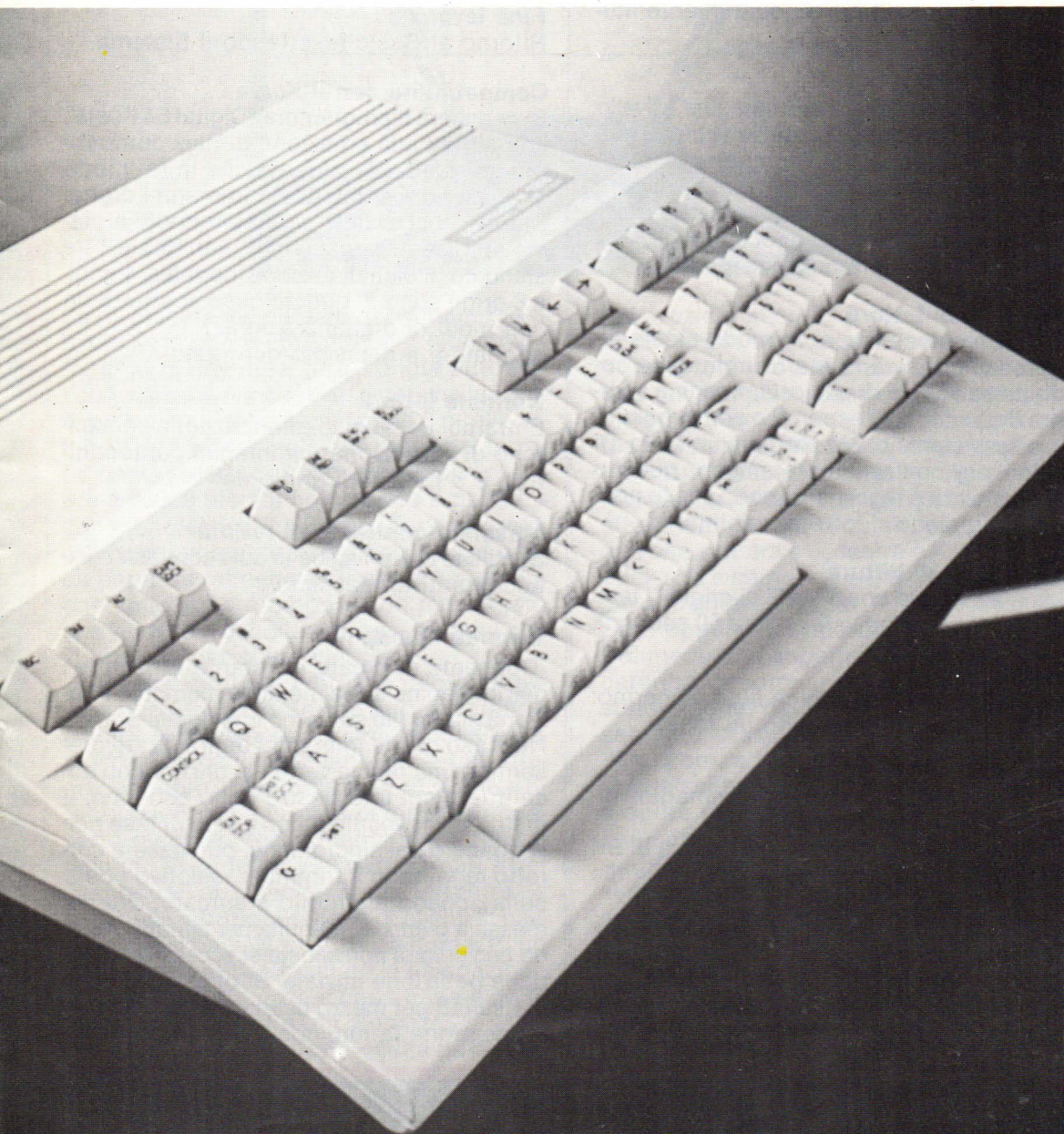
Digitalizzare le immagini con il 64

Se non avete mai sognato di poter inserire sul computer delle immagini realizzate da voi, delle foto o ancora meglio dei programmi televisivi allora piantate qui subito la lettura. Non fa per voi. Se invece anche voi avete perso la testa cercando di immaginare come potrebbe essere entusiasmante ritrovare sul vostro 64 un'immagine "rubata" allo schermo Tv allora questa parte della rivista è tutta da leggere.
Vi diamo infatti le prove ma ancor di più la maniera di funzionamento del digitalizzatore di immagini, un prodotto nato negli Stati Uniti e ora disponibile anche in Italia grazie alla Video Digital. Si tratta di una semplice cartuccia (anche lei da inserire a computer spento) che permette di trasferire su disco qualsiasi immagine voi vogliate.
Per ottenere prestazioni soddisfacenti, è molto importante ricordare che:
— le tarature e le successive fasi di digitalizzazione vanno eseguite con calma e senza mai pretendere troppo sin dalle prime prove. Sovente le immagini migliori si ottengono provando e riprovando con i vari formati disponibili (standard, Koala, Doodle e Print Shop) ed ai vari livelli consentiti:
— è importante, ai fini della riuscita, la qualità dell'immagine che si intende riprodurre e che, per buona parte, dipende da un segnale video più o meno intenso e da un soggetto ben esposto alla luce. I risultati migliori si ottengono con segnali provenienti da telecamera, meglio se in bianco e nero, mentre i VCR forniscono segnali migliori su videocassette orginali o registrate direttamente da TV (scarsi i risultati su riproduzioni di seconda e terza mano).
Passiamo ora al package e vediamo come viene usato. Una volta caricato il program-

ma sul video si presenterà un menù di lavoro con una opzione molto importante "HELP" che spesso potrà rendere inutile la consultazione del presente manuale.
Vediamo ora come caricare un'immagine: fa ruotare entrambe le manopoline del video-digital fino a portarle all'incirca sino alla metà del campo di regolazione. Per sincronizzare il sistema alla sorgente video, scegliere dal menù l'opzione "R": Regolazione SYNC. Compariranno delle istruzioni e, per ultima, una linea che suggerirà come regolare la manopola SYNC: la sincronizzazione si può ritenere avvenuta quando comparirà la dicitura "IN SYNC".

Per tornare al menù occorre premere un tasto del '64. Se si vuole regolare la brillantezza scegliere l'opzione "B" ed azionare la manopola e Brillantezza. Il programma fornisce una sequenza di immagini ad intervalli di circa sei secondi una dall'altra. Rotando la manopola si otterranno immagini più chiare e più scure; non appena si sarà raggiunta quella ottimale, ci si deve fermare. A questo punto si torna al menù premendo un tasto qualsiasi e si carica un'immagine tramite l'opzione "N".

Le operazioni del menù

Il menù principale presenta varie scelte possibili: vediamole insieme.

Help o aiuto
Si presenta un secondo menù simile al precedente. Per scegliere un'opzione basta semplicemente premere la lettera inziale. Seguiranno alcune notizie in sintesi sulla scelta operata. Per tornare al menù principale premere Return.

Regolazione Sync
Prima di acquisire un'immagine, il videodigital deve essere sincronizzato con la sorgente video nel modo appena descritto.

Brillantezza — luminosità
È un comando che permette di migliorare la luminosità prima di acquisire un'immagine nelle modalità precedentemente illustrate.

Normale lettura
Questa opzione genera un'immagine a livello normale di contrasto. L'operazione dura circa sei secondi dopociché l'immagine compare sullo schermo. Per ottenere una migliore definizione può talvolta esere utile ripetere qualche altra volta il procedimento. Per tornare al menù premere un tasto.

IV° livello di lettura
Questa funzione lavora in modo simile alla precedente, ma forma un'immagine costituita da 4 livelli di grigio. L'immagine compare dopo circa 25 secondi e per tornare al menù principale basta premere un tasto. Di solito i migliori risultati si ottengono quando la brillantezza è regolata in modo che le parti di bianco siano ridotte al minimo.

VIII° livello di lettura
Come sopra, ma con 8 livelli di grigio. Il tempo di elaborazione sale a circa 50 secondi.

Immagine
Per controllare l'immagine sullo schermo: tornare al menù premendo un tasto.

Save su disco
Per registrare su file binario l'immagine digitalizzata in due formati:
a) non compattato: l'intera are grafica di BK viene registrata in codice binario in un file che occupa 32 blocchi;
b) compattato: il file viene ridotto all'essenziale e quindi occupa meno spazio sul dischetto, sempre però in funzione del tipo di digitalizzazione adottato. Mediamente si avranno file di 18 blocchi.

Chiamato il Save, il programma chiederà se si vuole il primo o il secondo formato (rispondere con l'iniziale) e il nome del file. Il nome del secondo formato sarà sempre ed automaticamente preceduto dal prefisso PAC...

Load da disco
Serve per caricare da disco immagini precedentemente digitalizzate. Per leggere tutto il catalogo contenuto in un dischetto immettere il ?.

Directory
Per leggere la directory del disco nel drive.

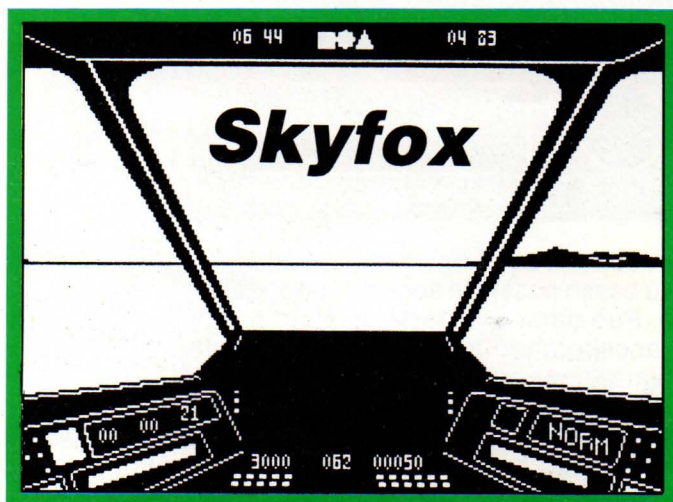
Fine lavoro
Ritorno al Basic resettando il Sistema.

Compatibilità con il Koala
Si caricherà il programma "Digital 64-Koala", che abilita alla creazione di files compatibili col Koala. È evidente che in tal modo si possono manipolare le immagini digitalizzate ritoccandole e/o colorandole a piacimento come consentono i vari Koala. I tre standard di digitalizzazione (normale, 4 grigi, a 8 grigi) sono in questo caso sostituiti da due modi di digitalizzazione:
normale e a massimo contrasto

Normale lettura
Entrambi i modi di digitalizzazione consentono di confezionare immagini contenenti tutti e 5 i livelli di grigio del Vic.

Massimo contrasto di lettura
Si ottiene un'immagine in cui i contrasti sono accentuati al massimo.

Reverse immagine
Consente di creare all'istante il negativo dell'immagine attualmente in memoria. Funziona sia su file schermo che su file grafici. Nel caso che le immagini digitalizzate presentino una fascia verticale più o meno accentuata sul lato destro dello schermo, il disturbo, provocato da un errore di fase nell'aggancio dei sincronismi, può essere corretto regolando il trimmaer resistivo posto sulla scheda a circuito stampato. Questa messa a punto va eseguita per tentativi avendo ben cura di non scostarsi eccessivamente dalla posizione iniziale. Si ottengono rapidi risultati per mezzo di una telecamera correggendone la luminosità ed il contrasto.

Skyfox

Se mi piacerebbe pilotare davvero uno Skyfox? Certo che mi piacerebbe! Non dovete far altro che innestare il pilota automatico e rilassarvi finché non sarete nella zona d'operazioni, poi schizzate a 200 miglia all'ora e scendete fino a due metri dal terreno per far fuori i carri armati alieni, poi salite a 36000 piedi e cominciate a duellare con gli aerei nemici. Potete persino precipitare impunemente: il peggio che vi possa capitare (almeno ai livelli più bassi) è che sullo schermo appaia un messaggio che vi invita a decollare di nuovo prima che vi multino per sosta vietata.

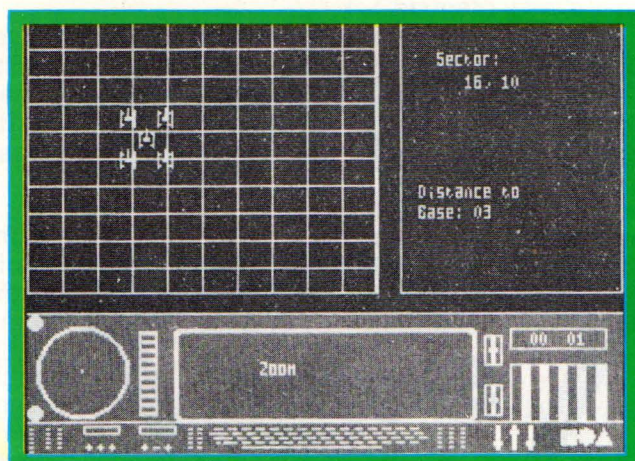
Ahi noi, sarà però difficile pilotare davvero uno Skyfox, dato che pur sembrando a prima vista un normale simulatore di volo, *Skyfox* è un parto della fantasia — uno strano connubio di fantasie militaristiche e di fantascienza. La grafica ci mostra un deserto roccioso decisamente mediorientale in cui si aggirano dei carri armati e dei caccia dall'aria decisamente terrestre — però nelle istruzioni si parla di alieni, di navi madre e di basi. Non si tratta quindi di un altro *Fighter Pilot:* lasciate la navigazione ai computer di bordo e della base e dedicatevi a un po' di sana violenza.

Per prima cosa, ignorate quella parte delle istruzioni in cui si parla di caricamento multiplo per le diverse missioni. Si tratta di un errore provvidenziale, poiché il gioco è già completo, senza noiose attese per altre parti del codice. In secondo luogo, mentre starete caricando vi accorgerete che mancano assolutamente le istruzioni per il controllo via tastiera. Se non avete un joystick Kempston o Sinclair, sappiate dunque che sinistra è J, destra è K, tirare il joystick è M e spingerlo è I. E ora siete pronti per affrontare i Rossi — siano essi marziani oppure del tipo più terrestre!

Dal menu che apparirà in un baleno nella carlinga, occorre scegliere il livello (ce ne sono cinque, dal mite "Cadetto" al massacrante "Asso della base") e lo scenario. Vi raccomandiamo "Tank Training", in cui potete schizzare a 200 miglia all'ora anche a quote bassissime.

È qui che vi accorgerete della bontà della grafica del gioco: anche se i carri armati si avvicinano un po' a balzelloni, essi sono degli sprite monocromi, ben disegnati e ombreggiati. Ci sono anche dei buoni effetti sonori, e come al solito si vorrebbe che la macchina permettesse di alzarne il volume.

Questo livello è facile, e per volare dovre-

te praticamente preoccuparvi solo di virare e di mantenervi il più basso possibile senza grattare il terreno. Può darsi che desideriate allontanarvi accellerando per poi tornare con una picchiata — ma non vi conviene. Ricordate che "più" e "meno" sono i controlli della velocità.

Una volta saturi di questo livello, potete passare a Tank Trainign Two: ora i carri armati si sono sparsi sulla mappa, e vi occorrerà il pilota automatico per passare di zona in zona. Premere A non vi darà dei problemi — però bisogna essere pronti all'azione non appena si comincia a decelerare dai due mach.

Ci sono tre scenari di Plane Training. Nel primo, il buon vecchio pilota automatico vi mette in coda al nemico: abbattetelo subito, se no vi renderà pan per focaccia. Nel secondo scenario dovrete essere ancor più svelti, poiché vi saranno addosso — mentre nel terzo apparirà una griglia sulla mappa.

Scoprirete che i duelli aerei richiedono delle tecniche di pilotaggio un po' diverse e anche una dipendenza molto maggiore dallo scan verticale del vostro radar (intercambiabile con una veduta a volo d'uccello). C'è anche la possibilità di usare i vostri missili ("intelligenti" o guidati), che però sono pochi: armateli con le rispettive iniziali, puntateli sul nemico e poi mollate. Anche qui gli sprite sono belli e rendono davvero l'idea di un fulmineo scontro aereo.

Gli altri modi di addestramento vi permettono di conoscere i duelli ad alta e bassa quota, di nascondervi tra le nuvole per poi attaccare il nemico a terra e in cielo, ma ormai avrete voglia di cimentarvi in un po' di azione vera — e *Skyfox* può offrirvi di tutto, dalla piccola invasione al massiccio sbarco in cui dovrete affrontare e distruggere ben sei navi madre prima che possano inviare altri carri armati e altri aerei verso la vostra base.

È qui che emerge la vera strategia: usando la mappa computerizzata della base potrete individuare la posizione del nemico e riuscire così a difendere i vostri punti deboli. Il pilota automatico potrà esservi ancora utile, ma vi occorrerà anche il giudizio umano. Passando dai duelli ad alta e a bassa quota oppure usando i voracissimi postbruciatori per ottenere delle accelerazioni rapide, rimarrete a corto di carburante — e quindi dovrete atterrare alla base per rifornirvi e riparare gli scudi. Anche in questo caso, dovrete ricorrere alla navigazione strumetale. Se vi interessano i particolari di un dato riquadro della mappa, c'è un'utile funzione di ingrandimento zoom.

Ogni tanto apparirà lampeggiando il messaggio "Launch Detected", che significa che la nave madre ha inviato un bombardiere contro la vostra base: se volete continuare a giocare, intercettatelo. Se tutto ciò non basta, per tenervi in campana ci sono ben cinque attacchi strategici con navi madre multiple.

Per farla breve, *Skyfox* non è difficile da controllare come *Fighter Pilot,* e ciò significa che è più facile giocare e divertirsi. A parte alcune obiezioni sui controlli, si tratta di un gioco appassionante che fa schizzare a mille l'adrenalina. Realistico o no, non mi importa chi è il nemico... basta che mi facciate menare le mani!

Cristina Barigazzi

Giochiamo e vinciamo a Beach Head

Uno dei più famosi giochi per il 64 è stato senza dubbio Beach Head. Tanti lettori ci hanno chiesto qualche consiglio per poter far fuori lo schieramento nemico ma anche soltanto ci hanno implorato affinché mostrassimo loro tutto ciò che avviene negli schermi successivi ai primi. Il gioco è infatti molto difficile e accade che parecchi nostri lettori non siano riusciti a superare con la loro abilità i primi schermi.
Per tale ragione vi diamo in queste pagine un po' tutta la storia di Beach Head e di quello che avviene lungo i suoi tanti e bellissimi schermi. Un consiglio su tutti: tenete la testa bassa, arrivano pallottole e cannonate nei momenti meno opportuni!

La ricognizione aerea
La scena di apertura è una ricognizione aerea sui territori occupati dal nemico. A questo punto dovrete compiere la vostra prima mossa di ordine strategico. Ci sono due possibilità.
1) Passare con la tua flotta di dieci navi attraverso il "passaggio nascosto". I vantaggi di questa scelta sono: trovate il nemico rilassato e impreparato. Così la sua potenza aerea e le sue forze navali non saranno molto forti. Il vostro punteggio totale sarà molto migliorato da una fortunata navigazione del canale.
2) Attaccare il nemico frontalmente e lanciarti subito nella battaglia. Il vantaggio di questa scelta è che la tua flotta eviterà di navigare nel "passaggio nascosto". Il canale è assai difficile da navigare poiché è stato minato e poiché vengono lanciati siluri casualmente lungo il passaggio.
Per manovrare la vostra flotta muovete il joystick nella direzione verso la quale vi volete dirigere.
Se scegliete l'attacco frontale procedete direttamente attraverso il canale principale e attaccate il nemico. Se scegliete di navigare attraverso il "passaggio nascosto" dirigete la vostra flotta vicino alla riva lungo il margine esterno della penisola. Quando avrete trovato il passaggio suonerà l'allarme del quartier generale.

Il passaggio nascosto
In questa scena dovrete attraversare un canale minato ed evitare di essere colpito dai siluri lanciati dal sistema di difesa automatica. Per manovrare la vostra nave muovete a sinistra la leva del joystick per dirigervi a sinistra, a destra per dirigervi a destra, avanti per accellerare, indietro per fermarvi. Una volta lasciato il passaggio sarete nella condizione di sorprendere il nemico ed attaccarlo nel porto.
Muovetevi rapidamente per attaccare il nemico.

Il combattimento
Una squadra di nemici stanno attaccando la vostra flotta! Se avete sorpreso il nemico molti dei loro aerei da combattimento saranno sotto il ponte della portaerei e non saranno in grado di rispondere all'attacco. Se scegliete la strategia N. 2 il numero degli aerei che attaccheranno le vostre navi sarà molto maggiore.
Usate il joystick per puntare le vostre armi ed abbattere gli aerei nemici. Tirare indietro la leva per alzare il cannoncino spingerla in avanti per abbassarlo. Per sparare premere il pulsante fuoco. Le vostre munizio-

ni non si esauriranno ma ci vorrà un certo tempo per ricaricare il cannoncino. Non sprecate munizioni o non sarete in grado di sparare rapidamente in una fase critica. Qualche volta degli aerei da ricognizione volano verso l'isola per informare sugli sviluppi della battaglia. Se distruggerete questi aeroplani otterrete 200 punti.

La battaglia navale

Una volta che avrete neutralizzato gli aerei nemici, le navi da guerra nemiche e gli incrociatori cominceranno a bombardare la vostra flotta. Il joystick serve adesso a manovrare i vostri cannoni pesanti per affondare le navi nemiche. Nuovamente, come nella precedente scena, se avete sorpreso il nemico egli necessiterà di più tempo per colpire la vostra flotta.
Ogni nave nemica è a una distanza differente dalla vostra flotta. Quando avrete lanciato il vostro proiettile apparirà una scritta sul pannello di controllo che vi informerà di quanti metri avete superato o vi siete avvicinati al bersaglio. Il vostro joystick controlla l'angolo di puntamento (in gradi) del vostro cannone. Ogni 0.5 gradi corrispondono a 100 metri se sul pannello compare che il vostro proiettile ha superato il bersaglio di 1000 metri dovrete abbassare il cannone di 5 gradi.
Il controllo avviene con lo stesso sistema usato con le armi antiaeree. Comunque il movimento verticale aumenterà tenendo il joystick premuto a lungo verso l'alto o verso il basso.
La portaerei nemica tenterà di fuggire, se l'affonderete avrete 10000 punti. Dopo la battaglia navale dovrete condurre le navi supersititi nel porto nemico. Siccome nel porto vi è spazio solamente per 4 navi sarete ricompensati di 2000 punti per ogni nave in più.

Lo sbarco

Ogni nave che conducete nel porto contiene 2 carri armati. Dopo che i carri armati sono sbarcati ed avete fissato la vostra testa di ponte, dovrete combattere contro le difese nemiche per raggiungere la fortezza. Un volta che il vostro carro armato ha cominciato ad avanzare non sarà più possibile tornare indietro. I carri armati si possono muovere su tutto il campo di azione ma avanzano a velocità costante. Vi sono numerosi ostacoli sul vostro cammino tra cui mine, armi anticarro, carri armati nemici, bunkers etc.
A questo punto il nemico è in allarme con tutti i suoi dispositivi di difesa per fermarvi. Ogni sistema difensivo nemico vale un certo numero di punti e il loro valore viene svelato solo quando sono distrutti. Ogni volta che un carro armato raggiunge la fortezza di Kuhn-Lin la difficoltà per il carro armato successivo aumenta. Vi serviranno diversi carri armari per riuscire infine a distruggere la fortezza.

La battaglia finale

Quando i vostri carri armati hanno raggiunto la fortezza dovrete lanciare dieci proiettili per distruggerla. Ci sono 10 bersagli da colpire ma soltanto uno è vulnerabile in quel preciso momento. Il bersaglio vulnerabile diventerà bianco.
Appena un bersaglio bianco è colpito un altro apparirà finché tutti e dieci sono stati distrutti in sequenza. La fortezza è difesa da un grande cannone. Quando questo cannone vi avrà individuato punterà su di voi e farà fuoco. Attenti perché questo cannone non sbaglia mai. La battaglia finale richiederà un'azione combinata dei carri armati per potere vincere. Se avrete successo e distruggerete la fortezza il nemico si arrenderà e la vittoria sarà vostra!

Un po' di strategia

1) Imparate a navigare attraverso il passaggio segreto. È difficile all'inizio farci passare le vostre navi ma se impiegate del tempo per imparare come attraversarlo il vostro punteggio totale nel gioco sarà migliore.
2) Quando gli aerei nemici si avvicinano mirate alla fusoliera dell'aeroplano e non usate il fuoco rapido fino a che il bersaglio non è nel centro del mirino.
3) Nelle sequenze di colpi di artiglieria, apportate piccole variazioni in elevazione toccando leggermente il joystick.
4) Quando i vostri carriarmati inizieranno ad avanzare sulla spiaggia, le istallazioni di difesa nemiche si troveranno di solito sul solo sentiero possibile verso la fortezza. Voi dovete anticipare dove saranno per sparare contro di esse.
5) Quando i carri nemici vi attaccheranno tenteranno di stare in fronte a voi. Per poterli colpire, voi dovete stare sulla loro linea di fuoco fino a che il vostro proiettile sta per colpirli prima di cambiare direzione.

6) Attacco alla fortezza: se ci sono solo pochi bersagli rimasti a Kuhn-Lin e voi avete un certo numero di carri ancora disponibili, potete aumentare il vostro punteggio totale usando tutti i vostri carri prima di distruggere la fortezza. State però attenti perché ogni volta che un carro riesce a raggiungere la fortezza, il carro seguente incontrerà maggiori difficoltà.

SPECIAL PLAYGAMES

PER IL CBM 64 E LO SPECTRUM 48 K
N. 24 - in edicola il 2 dicembre

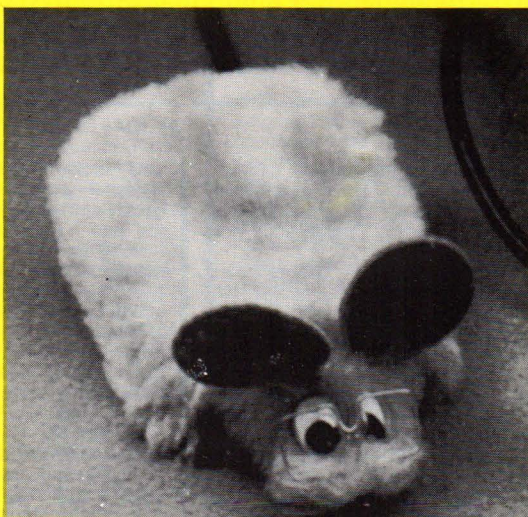
PLAYGAMES TOP

PER IL CBM 64
N. 16 - in edicola il 12 dicembre

DA QUESTO MESE
IN EDICOLA
PER I "GUERRAFONDAI" DEL 64!!!

NEWS NEWS

UN NUOVO LOOK PER IL MOUSE

MouseTop, la foderina che dà al vostro mouse il look da "topolino di campagna", è oggi disponibile nelle versioni Amiga e Commodore 128. Confezionato in pelo grigio o argentato, il MouseTop esiste in due tipi: il primo è un po' miope e porta gli occhiali, il secondo invece ci vede perfettamente. Il MouseTop è lavabile e protegge il mouse dalla sporcizia che si accumula su di esso con l'uso quotidiano, ed è così buffo che riuscirà a strappare un sorriso anche al più serioso degli utenti. Il Mouse Top (dollari 5,95 con gli occhiali, 5,49 senza) è in vendita presso la H & H Enterprises, Box 2672, Corona, California 91718, USA.

UNA RETE PER LA STAMPANTE CENTRONICS

La Comspec Communications ha lanciato sul mercato la Microshare MCS 8000, una rete stampante con un'area di transito da 256K incorporata. Questa rete è destinata a qualsiasi computer impieghi un normale output stampante Centronics.
Con l'MCS 8000, si possono collegare più computer a una sola stampante. Essendo dotato di un'area di transito da 256K, l'MCS 8000 è in grado di accettare simultaneamente più richieste di stampa da parte di più di un computer.
L'MCS 8000 è disponibile nella configurazione da quattro canali (MCS 8004) o in quella da otto canali (MCS 8008). Moltiplicando le reti, è possibile aggiungere un numero illimitato di computer. Completamente trasparente per il software, l'MCS 8000 non richiede comandi o condizioni particolari per funzionare, si collega all'uscita stampante Centronics senza bisogno di modifiche al computer né di hardware supplementari. La rete MCS 8000 è autonoma e non consuma alcuna parte della memoria del computer.
L'MCS 8004 è in vendita a 742 dollari, e l'MCS 8008 a 866 dollari presso la Comspec Communications, 153 Bridgeland Avenue, Unit 5, Toronto, Ontario M6A 2Y6, Canada. Entrambi i modelli sono corredati di tutti i cavi e i connettori necessari.

IL MERCATO DI HARDWARE

In questa rubrica intendiamo pubblicare tutti quegli annunci che i nostri lettori ci manderanno per scambiarsi programmi o hardware gratis o a pagamento. I Magnifici Sette ovviamente non risponde delle veridicità di quanto affermato da chi ci scrive e invita tutti i lettori a utilizzare per le proprie inserzioni il tagliando che pubblichiamo nella rivista.

● Vendo/scambio giochi per CBM 64. Ne ho di bellissimi (Zaxxon, Gostbuster, Pit-stop, Spy Hunter, Catch, Rambo. Inoltre certo: Spy vs Spy, Dragons-Lair, View Tu a Kill.
Trovato Filippo - Via A. Gramsci 53 B - Gravina Di Catania - tel. 095/422105.

● Tiger-Soft ti offre una scelta tra 1.000, ben mille programmi di ogni tipo e uso per CBM 64, Tiger Soft, importa ultime novità americane su disco o su nastro a tua scelta, ti regala supporti e spese, postali, attua sconti per grosse quantità. Lire 1.000-2.000 il programma. Lista gratuita, scrivi se interessato a: Tigersoft c/o Baio V. - Casella Postale, 29 - 36016 Thiene (Vi).

● Eccezionale!!! Games e utility per CBM 64 a solo lire 700 cad. Dispongo: Visitors, Rock'n Wrestle, Tour De France, Winter Games, Beach Head II, Koala Painter II, Spectrum 48K ecc. Per informazioni:
Gelli Franco - Via R. Feletti, 25 - 44022 Comacchio (Fe) - tel. 0533/312083.

● Vendo per CBM 64 giochi come: F.15 Strike Eangle, Rambo, Commando, the Flintstones, Frankie goes to Hollywod, Ghostbusters, Yee ar Kung Fu Kung fu Master, Exploding Fist. Summar Games, Winter Games, Space Ace, Impossibile Missione, Bomb Jack, Strip Poker e tantissimi altri. Il prezzo di ogni gioco è lire 500. Telefonatemi o scrivetemi, invierò lista gratis. Telefonare ore pasti.
Paladino Giuseppe - Via Nazionale, 36 - San Giovanni a Piro - tel. 0974/983100.

● Vendo giochi!! Per commodore 64. The Goonies, Strong Man, Visitor, Trasformer, the Fliston, Superman, Kung fu Master, Yie ar Kun fu Quake Minus One, Back to the future, desert fox, Supercar, Ping Pong, Far Union, Moon Rangers, Summer Game II e i Rambo II, Gijoe, Beach Head II Franki Goes to Hollywood. Istruzioni in italiano: chiede lista giochi lire 500 al gioco lire 1.500, compresa cassetta lire 3.500, compreso disco lire 6.000, tasse postali a vostro interesse.
Telefonare ore pasti al numero: 041/440962, chiedere di:
Gianluca, massima serietà
Beggio Gianluca - Via G. Galilei 3 - Noale (Ve) - Cap. 30033.

● Vendo giochi!! Per commodore 64. The Goonies, Strong Man, Visitor, Trasformer, the Fliston, Superman, Kung fu Master, Yie ar Kun fu Quake Minus One, Back to the future, desert fox, Supercar, Ping Pong, Far Union, Moon Rangers, Summer Game II e i Rambo II, Gijoe, Beach Head II Franki Goes to Hollywood. Istruzioni in italiano: chiede lista giochi lire 500 al gioco lire 1.500, compresa cassetta lire 3.500, compreso disco lire 6.000, tasse postali a vostro interesse.
Telefonare ore pasti al numero: 041/4433203, chiedere di:
Andrea, massima serietà.
Doro Andrea - Via Palladio, 1 - Noale (Ve) - Cap. 30033.

● Cerco Copy 190 (C. 64) non più di lire 15.000 vendo cassette per C64 richiedere lista Lit. 500, giochi lire 5.000 presto! Perché stanno finendo!!!
Comini Gianni - Via Luisito Costa - S. Margherita Lig. (Ge) - tel. 286069 dopo 9.00

● Vendo qualsiasi tipo di programma in commercio e molti introvabili come: Dragons, Lair Stret Houk Mec Day Porno di Gooe II, Internationa Karate II, e i Palla a volo, nuovissimi Ping Pong. Consiglio a tutti i ragazzi che possiedono disk di contattarmi e troveremo sicuramente un accordo, a presto.
Calabrò Ferdinando - Via Roma, 53 - Melito P.S. (RC) - tel. 89063

● Vendo Dragon's Lair lire 13.000, tutti gli altri da lire 500 a lire 6.000, Baseball, American F.B. I e II, Frank Bruno's Boxing, Explodong Fist, Year Kung Fu, Ping Pong, Spy vs Spy 1, Winter Games, Summergames II, Go One on One (Basket), Catch.
Bonistalli Jacopo - V.le Mameli, 65 - 07100 Sassari - tel. 079/291230.

● Ragazzi? Posseggo 1.000 videogame per CBM.64 come... Rambo II. Spy vs Spy, Winter Game, Gyruss, Kung Fu. Karate Raid Over Moscow, Strip Poker 1,2,3,4, Supercar, Hero, Mission Imposs. Popeye, Pole Position, Donkey Kong. Pir Stop 1.2. Zaxxon I II. Summergames, Lazarian Commando. Marines I II. Ghostbuster, Rocky e altri che vendo e cambio con altri. Prezzo tra i 1.000 e 3000 lire cad. Inoltre cerco Dragons Lair in cassetta.
Maurilio Di Lorenzo - Borgo S. Francesco, 11 - Bitonto (Ba) - tel. 080/617972.

●... Commodorissimi amici la Ditta "UFQ" è lieta di offrirvi tra alcuni articoli del vasto catalogo: per CBM 64: Drive, Modem 200/300 Baudi, penne ottiche. Programmi tra i migliori come "Dragon's Lair" tutti su disco o cassetta, per Vic 20: Turbo Tape 20, Espansioni. Telefonate e scrivete. Annuncio sempre valido. Ti aspettiamo.
Virmo Filippo - Via E. Ricciardi, 46 - S. Maria C.V. - tel. 0823/848962.

●Scambio giochi per CBM 64. Cerco: the Goonies, Gremlins, 007 Bersaglio Mobile, Frank Bruno, Boxing. Vendo: Winter, Games, Kung Fu, Master, Commando, Raid Quer Moskow, Olimpiadi, Gold Medalist.
Bertero Luca - C.so Piemonte, 17 - Saluzzo (Cn) - tel. 076/46545.

●Vendo e scambio oltre 1000 programmi, ultime novità. Cerco un programma in grado di salvare su cassetta programmi protetti.
Fizialetti Fabio - Via S. Filippo, 32 - Fabriano (An) - 0732/5232.

●Vendo fantastici giochi per CBM 64 Rambo, Arena, Pluza de Toros, Cyclo, Commando Mundial, Way Exploding Jist Catch Winter Games, Summer Games, e tanti altri giochi famosi. Cerco Rocky Horror Show, Ghost busters, Impossibile Mission, Beach Head. E vendo tutta l'edizione di Top Playgames dal N. 1 al N. 10.
D'Arcangelo Vittorio - Via G. Deledda 12/E - Taranto - tel. 099/412711.

●Compro e cerco giochi per CBM 64: the Goonies; Dragons Lair, the Flintstones, Gremlins, Summer Games Invernale, the Day After, 007 Bersaglio Mobile: su cassetta.
Naccarato Augusto - Via Roma 125/B - Cosenza - tel. 73739.

●Vendo 64 giochi coperti a lire 300 a gioco, minima ordinazione: lire 3.000 massimo 300.000, novità chatc e stuntman e molti altri (totale giochi 3.000).
Diani Alessandro - Via Val Bondione 109 - Roma (Labaro) - tel. 6423041.

●Vendo fantastici giochi per C64 su cassetta a mille lire l'uno fra cui Kung Fu, commando, Karate e altri. Ogni 5 ne regalo 1. Telefonatemi dalle 18 alle 20.30.
Rava Fabio - Via P. Gozzo, 6 - Spinetta M.go (Al) - tel. 0131/619116.

●Vendo giochi per CBM 64 su cassetta fra cui: Mario Bross, calcio con i replay, Pit Stop II, Pit Fall II, Flipper II, Superturbo, Diecatholon, Motomania, e altri 200 giochi vari a lire 1.000 (prego fornire cassetta per duplicato).
Vanin Stefano - Via Monte Cervino, 26/8 - Favaro V.to (Ve).

●Vendo fantastici videogiochi per com-

E SOFTWARE IL MERCATO DI

modore 64 a lire 500 cadauno. Alcuni esmpi: Popeye, gyruss, Pac Man 3D, Simulatori di volo ecc. Cerco Dragone Lair su cassetta.
Ansaloni Massimiliano - Via Orti, 63 - Bologna (Bo) - tel. 051/547634.
●Vendo circa 500 programmi per CBM 64 originali e non a prezzi stracciati Dragon's Laiz a lire 20.000 + spese di spedizione. Cerco soci per il mio club, iscrizione gratuita ottimi vantaggi per sole lire 3.000 mensili, chiedere lista programmi.
Del Tempora Marco - Via Ristora, 5 - Firenze (Fi) - tel. 055/603307.
●Si è aperto a Palermo il "Commodore 64 Penormus club", aperto a tutti i possessori di un C 64. Il club fa offerte interenanti a tutti e non ha scopo di lucro. Per informazioni e liste scrivere a: Binanti Giuseppe - Via Oreto, 332 - 90124 Palermo - 091/444664.
●Compro × CBM 64 il gioco Gosts'n' Gobblins, so che è in commercio. Oppure scambio con 10 video giochi a scelta.
Testa Michele - Via Trieste, 77 Tuglie (Lecce) - tel. 0833/366625.
●Scambio e vendo video games a sole lire 2.000 cad. per CBM 64. Ne posseggo 220. Sono disposto anche a scambio giochi. Cerco giochi come: Karate-Champ (su cassetta), Armored, Scrum, Object, e qualsiasi altro tipo di gioco, purché da sala. Cerco anche programma per duplicare, programmi protetti, telefonare al: 25.92.45.
Chiarello Fiorigi - Via Del Ridotto, 12 - Torino - tel. 259245.
●Giochi su cassetta, in turbo e non, per CBM 64: missione impossibile, Pitfall II, Pitstop ecc. Per informazioni telefonare allo 02/2896598. Chiedere di Marco.
Lucisano Marco - Via Cesana, 6 - Milano - tel. 2895598.
●Scambio giochi per C-64, come: Rocky, Rambo, Commando, olimpiadi, simulatore di volo, Gremlins, Zorro, e utility come: S.A.M., Simons Kawasaki; vendo a basso prezzo giochi a utility per C-64, vic 20, c-16, Plus/4, Spectrum. Cerco sprotettore di programmi. Ogni 10 giochi comprati in regalo uno. Scrivere oppure telefonare.
Raia Vincenzo - Via S. Giov. De Matha, 57 - Cap. 80049 - Somma Vesuviana (Na) - tel. 081-8931281.
●Vendo giochi dei migliori nel mercato: Commando, Visitors, Summer Games I, II, Winter Games, Rambo II, Cathc, Box I, II, III, IV, V, the Way esploinding Pist, War Games, lire 1.000 cad. Poi vendo compilation 40 giochi lire 15.000, 50 giochi lire 20.000.
Zucchiatti Antonio - Via S. Pellico, 25 - Campoformido (Vo) - tel. 0432/662100.

●Compro escluso Frank Bruno's Boxing, qualsiasi tipo di Boxe che si conosca per il CBM 64, cerco inoltre qualsiasi tipo di Karatè; parlante e no, riguardanti sempre lo stesso computer. Compro anche Rochy, e Indiana Jones, tutti allo stesso prezzo, non eccessivo (max lire 2.000), telefonare ore pasti.
Lacalamita Stefano - Via Magenta, 13 - Garbagnate Milanese (Mi) - tel. 02/9957043.

●Cerco Commodore VIC 20, sono disposto a dare in cambio 200 giochi magnifici per commodore 64. In oltre vendo giochi per CBM 64 fra cui (Visitors, Kentilla, Ritorno al Futuro, e moltissimi altri). Chiedere lista. Massima serietà, telefonate.
Capra Andrea - Via Navetta, 7 - Parma tel. 0521/56777.

Tagliando da compilare e spedire in busta
alla redazione di I MAGNIFICI SETTE
presso SIPE s.r.l., via Ausonio 26, 20123 Milano

I MAGNIFICI SETTE 19 (cancellare i settori che non interessano)

VENDO | COMPRO | CERCO | SCAMBIO

....

....

....

....

Nome.................................... Indirizzo....................................

Città.................................... Telefono.......................... Anni ....

IL MERCATO DI HARDWARE

● Vendo chi vuole i migliori programmi su cassetta portati direttamente da disco e appena arrivati dall'America per CBM 64 (tutti programmi seri) si rivolga a:
Miscellaneo Antonio - via Brigata Marche, 1 - Belluno (BL) - Tel. 0437/27526.

● Vendo per CBM 64 e 128 stupendi giochi a L. 2500 cad. (Zorro - Commando - Impossible Mission II, La storia infinita - Goldrake - Rambo - Beach Head II - Super 6), e programmi a L. 2000 cad. (Word Processing - Organo - Sam Reciter - Stogrammi Classifica - Finanza personal). Tutto su nastro. Costo della cassetta L. 2.000. Per un ordine di oltre 15 giochi le spese di spedizione sono a mio carico. Se non ordinate penserò che avrete il cervello ridotto ad una pappetta!!
Roberto Casoli - via Cingoli n. 4/A - 60128 Ancona - Tel. 071-83282.

● Vendo a sole 2000 L. cassette con 50 giochi per CBM 64 (L. 400 l'uno!!!). Molti tra i titoli migliori delle più grandi software house. Inoltre vendo a parte i primi 5 numeri di Videobasic (CBM 64) a L. 3000 l'uno. Per informazioni e contatti telefonare a:
Paolo Veggetti - Via Monte S. Rocco, 5 - 65100 Pescara - Tel. 085/25292.

● Vendo-scambio variati giochi Ves: (su cassetta): Donald Duck, Rambo, Agenti Speciali, Super Boxing, Marines II, ecc. Richiedetemi la lista. Inoltre cerco e compro su cassetta: Space Ace, Dragon's Lair e altri inviatemi la vostra lista.
Perchiazzo Gianni - via Plebiscito 1/B - Trezzano S/N 20090 (MI) - tel. 02/44-55775.

● Vendo Silent Service, Dambusters, Deser, Fox, Rambo II, Compilation 64 (Music Computer), Data Base Synthesizer, Digital Echo Delay, KeyBoard, Multi Traning, Print Master.
Stefano Soldano - Madonna della Roccazi, Sciacca (AG) - tel. 21220.

● Vendo i più bei programmi (gioco in commercio per CBM 64 tra cui: Zorro, Goones, Gremlins Atari, Camel Trophis, Ritorno al futuro, Je Ar Kung Fu, Ping Pong e tanti altri a prezzi bassissimi. Per Sharp Me700/800 inoltre dispongo di bellissimi programmi giochi e utilitj) a prezzi Super bassi max serietà.
Per invio lista spedire francobollo per lettera.
Massimiliano De Maria - via Priv. S. Severino, 5/B - Napoli.

● Vendo magnifici giochi per C 64 tra cui Hyper Sports, Karateka, Summer Game II, Winter Game, Commando, Quake Minus One, Catch, Football Americano, Baseball, ecc. Scrivere o telefonare ore 15.00-1700 a:
Alessandro Brancati - F. Baracca 157 - Potenza - tel. 0971/36657.

● Vendo software per C16, da l. 500 a L. 1500 e cassette con giochi a scelta da L. 5.000. Vendo Atari 2600 + 7 cassette bellissime a L. 240.000 trattabili.
Guido Iorlano - v. Morbio, 14 - Novara - tel. 0321/451469.

● Vendo cassetta in turbo tape contenente 150 programmi a L. 60.000 (vendo anche sfusi) oppure scambio con interfaccia per doppio tape massima serietà. (Telefonare dalle 15-17,30).
Oberdan/Caforio - via A. Labriola, 43 - Bagnolo in P. (R.E.) - tel. 0522/619230.

● Vendo la B&B soft vende a prezzi ragionevoli tutte le ultimissime novità su disco e cassetta come: Rock'n Wrestle, Ping Pong, Visitors, The Goonies, Tour De France, Frankie, Brounoj Boxing, The Way Exploding Fist I, II, Karateka, Yae, Kong FU, Break Street, Rocky, Rocky Horror, Show, telefonate o scrivete per informazioni A:
Francesco Buchicchio - via Roma, 231 - 71042 Cerignola (FG) - tel. 0885/25169.

● Vendo tutti i giochi esistenti per C 64. Vendo anche lo spectrum simulator: il programma che converte il Commodore 64 in ZX spectrum 48 K. Scrivetemi.
Paterniti Giuseppe - via Nazionale cond. Etna - Trappitello (ME) - tel. (0942)59228.

● Vendo più di 1500 giochi x C 64 a prezzi bassi. Possiedo le ultime novità e ogni settimana mi arrivano nuovi. Questa settimana ad esempio: Visitors, Rocky IV e Ritorno al futuro. Io cerco: Dragons Lair, Space Ace, Spy vs spy I e II, Fire Fox su cassetta, accetto anche altri giochi che voi ritenete belli. Aspetto tante telefonate.
Matteo Novelli - via Ade Gasperi, 7 - Vedano al Lambro (MI) - tel. 039/384165.

● Vendo, scambio programmi per C 64 da L. 750 fino alle 3.000. Possiedo Karaté Champ, Pow of the West, Conan, Interview su disco, ecc. Invece su nastro: Il Catch, Zorro, Commando, Music Constution Set, Frank Bruno's Boxing, inoltre protettori per programmi protetti.
Castelli Alessio - via Borgolano 34. Villanova Monf.to (AL) - tel. 0142/83252.

● Vendo cinquantacinque cassette di Marca con oltre 650 programmi per C 64 in blocco o separatamente, cambio il tutto anche con Monitor colori o stmapante. Disposto allo scambio, inviare liste - telefonate serali.
Degli Esposti Dino - Bixlo, 67 - 60015 Fallonara (MI) - tel. 071/913509.

● Vendo le cassette arretrate originali con manuale di special program, Special Playgames, Top 11, I Magnifici Cinque, Linguaggio Macchina, Supergame, 2000, Com 64, Tutto C64, tutte a Lire 4000 l'una vendo inoltre Summer Game I e II e Winter Game su cassetta a lire 5000.
Per informazioni telefonare o scrivere a: Magistro alessandro, via Montebianco, 1 - 28017.
Magistro Alessandro - via Montebianco, n. 1 - S. Maurizio D'Opaglio (NO) - tel. 0322-96310.

● Giochi su nastro per C 64: Rambo II - Zorro - Commando - Exploding Fist - Muster - Kung Fu - Bc I e II - Winter Games - Summergames I Pit Stop I e II Pitfall - American Football - Ghost Busters - Raid Over Moscow - Impossible Mission e altri 200 da L. 1000 al 5000. Chiedere lista. Cerco inoltre Dragons Lair su nastro, solo se ottima grafica.
Jacopo Bonistalli - v.le Mameli, 65 - 07100 Sassari - tel. 079/291230.

● Vendo giochi eccezionali per CBM 64, tutti freschi freschi come: Rambo 1-2, Dragons Lor, Box, Kong Fu, Masters, Zorro, Marines 1-2, Commando 1-2, Camel Tropy, Keck, Indiana Jones 2 ecc.
Ha inoltre un programma per coricare i giochi dello spettrum e pure un duplicatore per qualsiasi programma. Telefonare (13-14 o 17-21).
Cioffi Pasquale via Val Maira n . 11 - tel. 02/6470327 Milano (MI) 20162 (anni 15) sempre aperto.

● Vendo per CBM 64 giochi e utility: (Soccer, One On One, Pitstop ecc.) richiedere lista a C.A.P. 20086.
Cambielli Jonatha - via Verdi, n. 30 - Motta Visconti (MI) - tel. 02/90000595.

● Per CBM 64 compro spectrum simulator per caricare programmi giochi + istruzioni anche scritte. Pago fino a L. 8000. Scrivere o telefonare dopo le ore 18,30 a:
Davide Pasi - via Galliera, 34 - Bologna - tel. 222567.

● Programmi C 64. Vastissimo assortimento: per esempio; Donald Duck, Rocky Horror, Rambo, Commando!, Tour De France, ecc. a L. 5.000 l'uno. Ho tanti programmi di utility, grafica, musica e didattica. Prezzi veramente convenienti con possibilità di combinazioni e supersconti. Telefonare ore pasti (tranne lunedì) oppure scrivere a:
Marilù Ferramosca - via Bertolini, n. 20 - 31100 Treviso - tel. 0422/262263.

● Vendo giochi molto belli come: Summer Games I II, Winter Games, Catch, Boxe, Punch Out, Donald Duck, Commando, Rambo II, Foot Ball Manager, ecc.
Stefano Giordano v.m. Marchianò, 4 - Foggia - tel. 36420.

● Vendo cassette originali per C 64 causa acquisto drive. Prezzi modici. Scambio utility e grafici per disco.
Oaolo Iacobelli - via Aeroporto, 35 Pisa - tel. 050/501828.

● Vendo, scambio, cerco giochi per C 64 in disco o cassetta. Tutti giochi nuovi. Cerco anche giochi come: Paperino, Bruce Lee, Rambo II, Rocky, Horror Show, Ghostbusters, Dracula e altri giochi di paura.
Andrea Sassi V. Sansovino, 186 - Firenze - tel. 711706.

● Vendo cassette con sport assortiti: Hipper Olimpici I II, Tennis I II, Rollerbol, Basket I II, Sci Nautico, Base Ball I II, Rugby, I II, Hokey su ghiaccio, Boxe I II II IV, Bowling, Pole Position, Pit

Stop I II, Formula 1, Turbo Corsa, Motocross, Moto Mondiale calcio I II II, Calcetto a L. 2000 a gioco, supporto cassetta L. 20.000, cassetta con Summer Games I II, Winter Games, L. 24.000!!!.
Corino Gianfranco - Piazza Garibaldi, 4 - 12051 Alba (CN) - tel. 0173/32455 serali.

● Vendo a L. 40.000 cadauno le seguenti interfacce: Turbodos, velocizza da 6/10 volte il drive, duplicatore cassette con due registratori, interf. per rendere compatibile qualsiasi registratore con il C 64. Il tutto con istruzione per uso.
Rossi Tiziano via Stanga 11, 37139 Verona - tel. 045/565012.

● Vendo, scambio giochi come: Rambo II, Summer Games I II II, Action Biker, Imp. Mission I II, Kung Fu Master, Karateka, Way of the exploding first, e molti altri, cerco: i Goonies Spy vs Spy tutto sui nastri - richiedere lista gratis.
Damiani Ivano - via Caffaro, 24 - Roma - tel. 5114353.

● Vendo stupendi giochi per il vostro CBM 64 - C 128 come Zorro, Rambo, Raid, Over Moscon, The Rocky, Orror S. Kung Fu, Master; Frank Bruno's B. Vendo anche, favolosa offerta console cole covision con 2 cassette a L. 200.000 trattabili, telefonare ore pasti.
Novelli Cristiano - V.A. Severo - Roma - tel. 5424639.

● Vendo scambio giochi C 64 su nastro a disco come Roller Ball Frank B.B. View To The Kill, Bench Head 2, Conan - Bellow The Mooy Snoopy Raid Over Moscow, Bc 2, Zorro Luna Park Nuova Voce, Olympieu Suer Mission I, Football Am, Decathlon Ocean e tanti altri per richiedere lista o inviarla.
Silvestrelli Stanislao - via Cibo 15 - Umbertide (PG) - tel. 075/935543 o.p.

● Vendo intellivision a L. 20.000 + 10 cartucce. Inoltre vendo numeri arretrati di Special Program, Playgames, Super Vic & C64, Videocassetta Computer, Linguaggio Macchina, Game 2000, Super Game 2000, Video Basic e Corso di Basic alla metà del prezzo di copertina. Ne regalo 1 ogni 5 acquistati! Vendo i seguenti libri editi dalla Jackso: proibito! O come aver cura di un computer, guida alla scelta del personal, Adventure e C64. E conosci te stesso tramite il tuo P.C. a L. 8000, 8000, 20.000, 16.000 o (se acquistati in blocco) a L. 45.000! Vendo anche l'introduzione al basic con le relative cassette (tutte e 2 le parti!) a L. 20.000! Tutto in ottimo stato.

● Vendo giochi, utility e lezioni su cassetta x il CBM 64, oppure compro o scambio con giochi e utility originali e inediti non ancora reperibili nelle edicole. Per inviare liste o richiedere le mie, scrivere a... o telefonare allo...
Francesco Trotta - Casella Postale, 92 - 00049 Velletri - Tel. 06/9630534.

IL MERCATO DI HA

● Vendo chi vuole i migliori programmi su cassetta portati direttamente da disco e appena arrivati dall'America per CBM 64 (tutti programmi seri) si rivolga a:
Miscellaneo Antonio - via Brigata Marche, 1 - Belluno (BL) - Tel. 0437/27526.

● Vendo per CBM 64 e 128 stupendi giochi a L. 2500 cad. (Zorro - Commando - Impossible Mission II, La storia infinita - Goldrake - Rambo - Beach Head II - Super 6), e programmi a L. 2000 cad. (Word Processing - Organo - Sam Reciter - Stogrammi Classifica - Finanza personal). Tutto su nastro. Costo della cassetta L. 2.000. Per un ordine di oltre 15 giochi le spese di spedizione sono a mio carico. Se non ordinate penserò che avrete il cervello ridotto ad una pappetta!!
Roberto Casoli - via Cingoli n. 4/A - 60128 Ancona - Tel. 071-83282.

● Vendo a sole 2000 L. cassette con 50 giochi per CBM 64 (L. 400 l'uno!!!). Molti tra i titoli migliori delle più grandi software house. Inoltre vendo a parte i primi 5 numeri di Videobasic (CBM 64) a L. 3000 l'uno. Per informazioni e contatti telefonare a:
Paolo Veggetti - Via Monte S. Rocco, 5 - 65100 Pescara - Tel. 085/25292.

● Vendo-scambio variati giochi Ves: (su cassetta): Donald Duck, Rambo, Agenti Speciali, Super Boxing, Marines II, ecc. Richiedetemi la lista. Inoltre cerco e compro su cassetta: Space Ace, Dragon's Lair e altri inviatemi la vostra lista.
Perchiazzo Gianni - via Plebiscito 1/B - Trezzano S/N 20090 (MI) - tel. 02/44-55775.

● Vendo Silent Service, Dambusters, Deser, Fox, Rambo II, Compilation 64 (Music Computer), Data Base Synthesizer, Digital Echo Delay, KeyBoard, Multi Traning, Print Master.
Stefano Soldano - Madonna della Roccazi, Sciacca (AG) - tel. 21220.

● Vendo i più bei programmi (gioco in commercio per CBM 64 tra cui: Zorro, Goones, Gremlins Atari, Camel Trophis, Ritorno al futuro, Je Ar Kung Fu, Ping Pong e tanti altri a prezzi bassissimi. Per Sharp Me700/800 inoltre dispongo di bellissimi programmi giochi e utilitj) a prezzi Super bassi max serietà.
Per invio lista spedire francobollo per lettera.
Massimiliano De Maria - via Priv. S. Severino, 5/B - Napoli.

● Vendo magnifici giochi per C 64 tra cui Hyper Sports, Karateka, Summer Game II, Winter Game, Commando, Quake Minus One, Catch, Football Americano, Baseball, ecc. Scrivere o telefonare ore 15.00-1700 a:
Alessandro Brancati - F. Baracca 157 - Potenza - tel. 0971/36657.

● Vendo software per C16, da l. 500 a L. 1500 e cassette con giochi a scelta da L. 5.000. Vendo Atari 2600 + 7 cassette bellissime a L. 240.000 trattabili.
Guido Iorlano - v. Morbio, 14 - Novara - tel. 0321/451469.

● Vendo cassetta in turbo tape contenente 150 programmi a L. 60.000 (vendo anche sfusi) oppure scambio con interfaccia per doppio tape massima serietà. (Telefonare dalle 15-17,30).
Oberdan/Caforio - via A. Labriola, 43 - Bagnolo in P. (R.E.) - tel. 0522/619230.

● Vendo la B&B soft vende a prezzi ragionevoli tutte le ultimissime novità su disco e cassetta come: Rock'n Wrestle, Ping Pong, Visitors, The Goonies, Tour De France, Frankie, Brounoj Boxing, The Way Exploding Fist I, II, Karateka, Yae, Kong FU, Break Street, Rocky, Rocky Horror, Show, telefonate o scrivete per informazioni A:
Francesco Buchicchio - via Roma, 231 - 71042 Cerignola (FG) - tel. 0885/25169.

● Vendo tutti i giochi esistenti per C 64. Vendo anche lo spectrum simulator: il programma che converte il Commodore 64 in ZX spectrum 48 K. Scrivetemi.
Paterniti Giuseppe - via Nazionale cond. Etna - Trappitello (ME) - tel. (0942)59228.

● Vendo più di 1500 giochi x C 64 a prezzi bassi. Possiedo le ultime novità e ogni settimana mi arrivano nuovi. Questa settimana ad esempio: Visitors, Rocky IV e Ritorno al futuro. Io cerco: Dragons Lair, Space Ace, Spy vs spy I e II, Fire Fox su cassetta, accetto anche altri giochi che voi ritenete belli. Aspetto tante telefonate.
Matteo Novelli - via Ade Gasperi, 7 - Vedano al Lambro (MI) - tel. 039/384165.

● Vendo, scambio programmi per C 64 da L. 750 fino alle 3.000. Possiedo Karatè Champ, Pow of the West, Conan, Interview su disco, ecc. Invece su nastro: Il Catch, Zorro, Commando, Music Constution Set, Frank Bruno's Boxing, inoltre protettori per programmi protetti.
Castelli Alessio - via Borgolano 34. Villanova Monf.to (AL) - tel. 0142/83252.

● Vendo cinquantacinque cassette di Marca con oltre 650 programmi per C 64 in blocco o separatamente, cambio il tutto anche con Monitor colori o stmapante. Disposto allo scambio, inviare liste - telefonate serali.
Degli Esposti Dino - Bixlo, 67 - 60015 Fallonara (MI) - tel. 071/913509.

● Vendo le cassette arretrate originali con manuale di special program, Special Playgames, Top 11, I Magnifici Cinque, Linguaggio Macchina, Supergame, 2000, Com 64, Tutto C64, tutte a Lire 4000 l'una vendo inoltre Summer Game I e II e Winter Game su cassetta a lire 5000.
Per informazioni telefonare o scrivere a: Magistro alessandro, via Montebianco, 1 - 28017.
Magistro Alessandro - via Montebianco, n. 1 - S. Maurizio D'Opaglio (NO) - tel. 0322-96310.

● Giochi su nastro per C 64: Rambo II - Zorro - Commando - Exploding Fist

RITAGLIA LUNGO IL BORDO SEGNATO IN NERO E PIEGA SEGUENDO IL TRATTEGGIO INDICATO

PERSONALIZZA LA CASSETTA SCRIVENDO IL TUO NOME